

DRAMATIS PERSONAE

<i>Ahmtemun</i>	Machtbrecher, der angeblich zum Zerriebenen Mann wurde
<i>Akjalva</i>	Göttin des Todes, der Luft und der Erde
<i>Anjahla</i>	Soldatin im Dienste Unkarahms
<i>Apllut</i>	Wildling, Tullpas Bruder
<i>Cahunem</i>	Amhar-Isim des Lelim-Stammes
<i>Daekhanin Menihra</i>	Daekhanin aus dem Reich der Verlorenen Burgen
<i>Der Junge im Zimmer</i>	Verbündeter Niris, Träger der Sigille der Zukunft
<i>Der Unstete Gott / Der Herr der List / Meister der Tücke</i>	Gott der Weisheit, des Wahnsinns und ehemals auch des Chaos
<i>Die Herrin der Dünen</i>	In einer ausgelöschten Vergangenheit besiegte Göttin
<i>Die Vielarmige</i>	Dienerin der Herrin der Dünen
<i>Ehim</i>	Ein Mitglied des Gefolges Tarikhs
<i>Emhaman Astur</i>	Daerwisch in den Diensten der Ok-esteks
<i>Fhanfaryl Ok-estek</i>	Sohn von Unkarahm Ok-estek und Gesandter der Ok-esteks am Hof des Throns der Sande
<i>Fumur</i>	Gastwirt und Eidbrecher der Sturmfels-Akademie

<i>Gahtrahni</i>	Bruder des Khaelifhen von Estek
<i>Grabbelschnack / C'hamu-d'hea's-hakh / Gh'rab-ehl-sh'naak</i>	Ein Taschendrache, enger Vertrauter der Zerborstenen Königin
<i>Harduul</i>	Wildling, Fahamehr Tullpas und Appluts, Geliebter der Zerborstenen Königin
<i>Hem-heme-pat</i>	Gott des Todes, der Erde und der Vergangenheit
<i>Merrik, Besker und Floris Hevenhark</i>	Drei trinkfeste Erdbeuger aus dem Klippbruch
<i>Jhashiim al Me-nurtra</i>	Legendärer gütiger Herrscher Aun-Mals, Sinnbild für die Alten Werte
<i>Jonathan von Lokenburg</i>	Ein Adliger der Fürsteninseln, Feuerbeuger und ein Freund Tarikhs
<i>Kah-ahal</i>	Göttin der Vergänglichkeit; der Sage nach besaß sie die Sigillen der Vergangenheit, des Chaos und des Hasses
<i>Khaelifha Aumenai al Chubrat</i>	Herrscherin der Handelsstadt Chubrat
<i>Mahalik</i>	Unfreier Diener Umkarahms, nun in den Diensten der Vielarmigen
<i>Malkar</i>	Gott des Feuers, des Krieges und der Herrschaft
<i>Mimouna Q'unach-Shur</i>	Tarikhs Mutter
<i>Niri Vuhr-dan</i>	Königin der Splitterlande und enge Freundin Tarikhs
<i>Papadra</i>	Eine junge Botin in den Diensten Tarikhs
<i>Parhem Telmanrei</i>	Leibwächter des letzten Herrschers von Sal-ka-Nar
<i>Peh-nu-peht</i>	Gott des Lebens, der Liebe und des Wassers
<i>Prinz Ohum Ochben-Ra</i>	Prinz des südlichen Ochben-Marai
<i>Rahames al-Zhur</i>	Ein Machtbrecher und Jugendfreund Sahilas

<i>Rurrik aus Stingaard</i>	Sturmbändiger in den Diensten Tarikhs
<i>Sahila und Achbam aus dem Hause Ul-Shar</i>	Das Herrscherpaar Aun-Mals, Geschwister
<i>Shashahila Ajari</i>	Prinzessin des östlichen Ochben-Marai
<i>Tarikh al Sal-ka-Nar</i>	Genannt »Der Prinz von Staub und Schatten«, Erbe der untergegangenen Stadt Sal-ka-Nar
<i>Telem</i>	Eine Belem-Kriegerin in den Diensten Tarikhs
<i>Tullpa</i>	Wildling, Appluts Schwester, Erdruferin
<i>Uhilanim</i>	Ein Heiler der Hundert Quellen
<i>Unkarahm Ok-estek</i>	Oberhaupt der Familie Ok-estek und Khaelifh der Stadt Estek
<i>Wianari</i>	Göttin des Lebens, des Wissens und des Lichts
<i>Xu-Yeh</i>	Ein Pilger des Achtpfadigen Berges und ein Wolkenwanderer
<i>Xul-Baar</i>	Gottkönig von Xul-Baaril, in Besitz der Sigillen der Erde, der Ordnung und der Willenskraft
<i>Yamina eibin Tulmasi</i>	Eine Legendentänzerin und die Beraterin des Prinzen von Staub und Schatten
<i>Zakaim</i>	Steinherz-Leibwächter des Herrscherpaares
<i>Zharai</i>	Eine Wildlingsfrau, Mitglied des Gefolges Tarikhs

GLOSSAR

<i>Ach-Amrar</i>	Durch ein Mal auf der Stirn gezeichnete Ausgestoßene, auch Vertrauensunwürdige genannt
<i>Aefriit</i>	Für ihre besonderen Gaben geachtete oder gefürchtete Personen
<i>Aeldae</i>	Langlebige Rasse, auf Kernheym fast ausgestorben
<i>Aeleven</i>	Schüler der Sturmfels-Akademie
<i>Aethrim</i>	Ein Wesen, das eine oder zwei Sigillen gemeistert hat; ursprünglich eine Bezeichnung für die Nachkommen der Aeth
<i>Ahnenstein</i>	Ritueller Gegenstand einiger Belem, enthält Seelenfragmente der eigenen Ahnen
<i>Ameisenwespen</i>	Bis zu ponygroße Wesen, ähneln einer Mischung aus Wespe und Ameise
<i>Amhar-Isim</i>	Meister eines Ahnensteins der Belem
<i>Amnur</i>	Tarikhs Rah-shar
<i>Aorin</i>	Sandteppich, der als Fokus für Luft- und Erdmagie dient, im Volksmund gern als fliegender Teppich bezeichnet
<i>Aun-Mal</i>	Wüstenreich im Süden Kernheym
<i>Belem</i>	Nomadisches Wüstenvolk aus Aun-Mal
<i>Borgen</i>	Das Wirken eines Zaubers, ohne eine passende Magieschuld zu besitzen

<i>Chaminurel</i>	Glaspyramide, in der der Leichnam Hem-heme-pats aufgebahrt liegt, und die des Nachts das Mondenlicht gen Himmel bündelt
<i>Charmanat</i>	Magische Substanz, gewonnen aus den Überresten toter Götter
<i>Chubrat</i>	Handelsstadt im Norden Aun-Mals
<i>Daekhan</i>	Lehr- oder Forschungskraft an der Sturmfels-Akademie
<i>Daerwisch</i>	Machtformer aus Aun-Mal, der die Elemente der Luft und der Erde beherrscht
<i>Das Ewige Biest</i>	Reinkarnierender Gott, meist tierischen Verstandes, der sich verschmähte Sigillen zu eigen macht
<i>Deatril</i>	Die Welt der Streitenden Götter
<i>Der Achtpfadige Berg</i>	Philosophie aus den Tempeln der Verlorenen Burgen
<i>Der Brunnen des Lebens</i>	Mythischer Ort der Heilung
<i>Der Durstige Fluch</i>	Bezeichnung der Wellenzähler für die Nachwirkung eines Borgens von Wasserschuld
<i>Der Fluss der Zeit</i>	Synonym für das Ineinanderfließen von Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft
<i>Der Steinerne Zaun</i>	Zackiges Gebirge mit einer Unzahl an Pässen, Grenze zwischen den Splitterlanden und Aun-Mal
<i>Der Streit der Götter</i>	Umgangssprachlicher Überbegriff für den Streit zwischen Sigillenträgern
<i>Der Verlorene Fluss</i>	Nun ausgetrocknet, bis vor Kurzem jedoch einer der drei wichtigsten Flüsse Aun-Mals
<i>Der Zerriebene Mann</i>	Legendäre Figur aus einer Sage, lebt angeblich im Herzen eines Sandsturms
<i>Dienende Tote</i>	Siehe Steinherzen
<i>Die Alten Werte</i>	Moralischer Kompass, bestehend aus Werten wie Mitgefühl, Großzügigkeit und Bedachtheit, der kaum noch Anwendung in Aun-Mal findet

<i>Die Erste Quelle</i>	Ursprung der Hundert Quellen
<i>Die Fürsteninseln</i>	Große Inselgruppe zwischen den drei Kontinenten, bekannt für seine reichen Vorkommen exotischer Materialien und seine magischen Forschungen
<i>Die Lange Tafel</i>	Sitz der Macht der Aeth
<i>Die Streitenden Götter</i>	Alle Teilnehmer am Streit der Götter
<i>Die Verlorenen Burgen</i>	Dschungelbedeckte Region, bestehend aus den Resten des untergegangenen Großreiches Shaleidram, Heimat der Mystikermönche und der Skit-Lear
<i>Dorga</i>	Flügelloses Xaxukk Telems
<i>Dürregeist</i>	Ein durch übermäßiges Borgen entstandenes Phantom eines verstorbenen Machtbeugers
<i>Foliant der Sagen</i>	Eine Sammlung unvollständiger Erzählungen über Sal-ka-Nar und die Familie Tarikhs
<i>Geistbeuger</i>	Eine Person, die über Geismagie verfügt
<i>Geistmagie</i>	Oberbegriff für jene Magie, die keinem der vier Elemente zuzuordnen ist
<i>Glutdiener</i>	Durch Feuerbeugerei erschaffene Schemen
<i>Hundert Quellen</i>	Ein politisch neutraler Ort der Heilung
<i>Ijunja</i>	Strategisches, magisches Spiel der Aeldae
<i>Isk-Wian</i>	Östlicher Fluss Aun-Mals
<i>Jhashiim/a</i>	Schmeichlerischer, manchmal ehrfürchtiger Ehrentitel für eine einflussreiche Person
<i>Jostrigar</i>	Seedrache des Schuppenschiffes, zu dessen Besatzung Rurrik einst gehörte
<i>Karmesinroter Gott</i>	Beiname Malkars
<i>Kernheym</i>	Westlicher Kontinent Deatrlis
<i>Khaelifh/Khaelifha</i>	Herrscher einer Stadt oder Region Aun-Mals, der einzig dem Thron der Sande Rechenschaft ablegen muss

<i>Klippbruch</i>	Region an der Ostküste Kernheym's, ehemalige Randprovinz des untergegangenen Imperiums Shaleidram
<i>Lim-thaksa</i>	Panzer der Belem aus gehärtetem Ameisenwespenpanzer
<i>Machtbeuger</i>	Magiebegabte Person, die ein Element wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Machtbrecher</i>	Magiebegabte Person, die drei Elemente wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Machtformer</i>	Magiebegabte Person, die zwei Elemente wie Feuer, Wasser, usw. beherrscht
<i>Malkariten</i>	Treue Anhänger des Gottes Malkar
<i>Malkars Frieden</i>	Zwangsfrieden innerhalb der Domänen Malkars
<i>Mhaemal</i>	Ort der Entspannung und Reinigung, meist Adligen vorbehalten
<i>Nachtbeeren</i>	Kostbare Pflanze, deren kühlender Saft Durst besonders wirksam löschen kann
<i>Neun Städte</i>	Große und einflussreiche Handelsstadt an der Südküste Aun-Mals
<i>Ochben-Marai</i>	Größte Stadt Aun-Mals, wird auch das Tor der Welt genannt
<i>Rah-shar</i>	Ausdauernde Pferde mit markantem Schweif aus Rauch, ehemals dem Gott Farfamuul untertan
<i>Ratweberei</i>	Die Kunst des verborgenen Ratgebens
<i>Rostkobra</i>	Speikobra mit ätzendem Gift
<i>Saagae</i>	Tradition der Wellenzähmer, bezeichnet eine Geschichte über ruhmreiche Taten einer Person
<i>Sal-ka-Nar</i>	Wüstenstadt im Reich Aun-Mal, vor Jahrhunderten untergegangen
<i>Sandsänger</i>	Machtbeuger aus Aun-Mal, der den Sand beherrscht
<i>Schemenweber</i>	Geistbeuger, die Schatten formen können

<i>Schuppenschiff</i>	Von einem Seedrachen gezogenes Schiff der Wellenzähler
<i>Sieben Segen</i>	Hauptstadt Aun-Mals, Sitz des Throns der Sande
<i>Sigillen</i>	Splitter der Schöpfungskraft der Aeth
<i>Sonnenchimaera</i>	Unsichtbare Mischwesen, die in allerlei Formen und Größen auftreten können
<i>Sonnensänger</i>	Machtformer, die Sand und Feuer kontrollieren können
<i>Sonnenskorpion</i>	Hochgiftig, ernähren sich von Kobras
<i>Splitterlande</i>	Menschenreich, entstanden aus den ländlichen Regionen Aelderheym's
<i>Stahlgipfel</i>	Region nördlich der Splitterlande und Heimat der Zwerge Kernheym's
<i>Steinherzen</i>	Durch ein magisches Ritual an einen Dienst gebundene Personen, die in einem todesähnlichen Schlaf jene Zeit überdauern können, in der sie nicht gebraucht werden.
<i>Sturmbändiger</i>	Machtformer der Wellenzähler, die die Elemente des Wassers und der Luft beherrschen
<i>Sturmfels-Akademie</i>	Berühmter Ausbildungsort in den Splitterlanden
<i>Tausendgrab</i>	Heimat der Wildlinge, Region im Westen Kernheym's
<i>Thron der Sande</i>	Sitz der Macht in Aun-Mal, oft durch zwei Herrscher besetzt, die dann als Herrscherpaar bekannt sind
<i>Uhr-Wian</i>	Westlicher Fluss Aun-Mals, der in Tausendgrab entspringt
<i>Ulmuthat</i>	Legendäre Waffe aus besprochenem Metall der Familie al Sal-ka-Nar
<i>Vasdram, die Kriegssichel</i>	Eine Kriegssichel, benannt nach Niris Oheim; die Sigille der Gegenwart manifestierte sich auf seiner Oberfläche

<i>Verlorene Tempel</i>	Region im Westen der Wilden Reiche, dominiert von wuchernden Dschungeln und hohen Tempelfestungen
<i>Wasserherz</i>	Ritueller Fokus einiger Wasserbeuger, dient durch Kanalisierung der eigenen Macht
<i>Wellenzähmer</i>	Seefahrendes Volk, das an der Wellenküste lebt, oft Händler oder Piraten
<i>Wiedergaengaar</i>	Rachegeist aus den Mythen der Wellenzähmer
<i>Wildling</i>	Bewohner Tausendgrabs, der durch die Magie der Region verändert wurde
<i>Wunschlerchen</i>	Sschreckhafte, doch wunderschöne Vögel, die Glück bringen sollen
<i>Xaxukk</i>	Halbdrachen der Wüste, die sich mittels gewaltiger Sprünge und anschließendem Gleiten ihrer Flügel fortbewegen. Bei einigen Belem-Stämmen in domestizierter Form anzutreffen
<i>Xul-Baaril</i>	Abgeschottetes Reich des Gottkönigs Xul-Baar
<i>Zuhr-al-Zaral</i>	Sagenumwobene Stadt voller Machtbrecher